

0 1

QUE HAY DENTRO DE ACCLAIM?

Nosotros te damos las especificaciones Pero sólo tu puedes experimentarlo!

Los juegos de Virtual Boy son tan impresionantes que no podemos mostrarte aqui las imágenes.

La unica forma de sentir la diferencia es jugando.

Graficas de gran profundidad, sonido en stereo digital, hacen de este nuevo juego algo vibrante.

Atrevete a vivir esta espectacular experiencia

Virtual Boy es 3D



Av. 7 # 120A-13 Tels.: 6124845 - 6124953 A.A 95500 Santafé de Bogotá, D.C.

Santafé de Bogota •Mundo de Nintendo Av. 7 # 120A-13 Tel.:6124845 •Superley •Casa Grajales •Exito •Cafam Floresta •Sao Medellin •ab compufax Galería San Diego y Obelisco •Exito Superley •Casa Grajales •Superley •Cacharrería La 14 Sarranguilla •Superley •Sao 53 y Sao 93



## FORMAL

¡Hola! ¿qué tal?, todos los que trabajamos en Revista Club Nintendo, te damos la bienvenida a otra edición más del fascinante mundo de la información sobre video juegos de Nintendo. Hemos procurado, en este número, tener la mayor y más completa información posible, tarea que no nos fue muy difícil, debido a que este es el período del año, en que existen y vendrán muchas primicias de alto contenido sorprendente. Bueno, seguramente que en tu paseo por esta edición, te darás cuenta de lo que aquí te estoy diciendo.

Y no olvides nunca, que en tus manos está: "El secreto del poder"

El Editor

#### RECIBIMOS CARTA

COLOMBIA ALEJANDRO VERGARA - FELIPE ANDRES GOMEZ - FERNANDO BLANCO - GUSTAVO FONSECA - RICARDO LUIS LAFAURIE - ENRIQUE ISAZA - DOUGLAS HERNANDEZ - DAVID ESTEBAN COMPAGNOLI - CARLOS ARBELAEZ - RAFAEL POLANCO BAQUARO - ANDRES VANEGAS RICO. COSTA RICA BISMARCK MURILLO BRICEÑO - EDWIN ACUÑA VALVERDE. ECUADOR ANDRES GENOVES. GUATEMALA JOHANS ARAGON ALVARADO. PUERTO RICO ANGEL JOSE TEJADA. VENEZUELA JEAN PIER CANDELA GOMEZ - JESUS RODRIGUEZ - FREDDY MARIN GUTIERREZ - JULENE LARRAÑAGA - FLORENCIO PEREZ.

SIGUE ENVIANDO TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A NUESTRA EDITORIAL Y VERAS TU NOMBRE EN ESTA LISTA.





#### **CLUB NINTENDO**

REVISTA CLUB NINTENDO Nº 36 EDICION Nº 4-09

Revista coeditada entre

Productos y Equipos
Internacionales, S.A. de V.A.
Director General
Teruhide Kikuchi
Director de Administración
Jorge Stone
Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra
Producción
Network Publicidad
Diseño
Francisco Cuevas
Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Editorial América S.A. Presidente Emiro Aristizábal A Director de Producción Gustavo A. Ramírez H. Edición y diseño en computación Helio Galaz G. Colaboradores (Trucos y secretos) Cristian Steinlen Cristián Díaz Orlando Vejar Ventas de publicidad Gerente de publicidad Pablo Jimeno Gómez Teléfonos de publicidad Bogotá: 4139030 - 4139300 Medellin: 2682936 - 2666948 Cali: 644220 - 644221

Revista CLUB NINTENDO Nº 4-09 (MR) 1995 Nintendo of América, Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial América S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia. Distribuidores: Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Impresa en Colombia por OPTIMA LTDA. Printed in Colombia

DR. MARIO	
NUESTRA PORTADA:	- 0
"MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS-THE MOVIE	e
ARCADIAS:	100
STREET FIGHTER ZERO	14
CYBERBOTS	24
MORTAL KOMBAT 3	34
	22
PASSWORDS	-
SUPER CASTLEVANIA IV	31
THE FLINTSTONES.	33
FINALES:	0
	53
CLUB NINTENDO RESPONDE	58
	9

#### SUPER NINTENDO

INFORMACION SUPERNESESARIA	-
YOSHI'S ISLAND	. 8
SUPER MARIO WORLD 2	12
HAGANE	.18
ARDY LIGHT FOOT	26
KILLER INSTINCT. P. P. M. P. P. M. P. P. P. P. P. P.	

#### GAME BOY

GAIVIE VISTAZU A.	
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	.11
JUDGE DREDD	. 16
DONKEY KONG LAND	. 40



En un viaje a Estados Unidos vi un Game Boy adaptado a una tele ¿Cómo se logró esto?

#### **ALFONSO SUAREZ**

Se trata de un aparato diseñado por Nintendo, exclusivamente para sus licenciatarios y para exhibición que fue muy útil antes de la aparición del Super Game Boy.



¿Por qué si sacaron MK I y II en Game Boy no sacaron Street Fighter II?

#### RICARDO ELORZA

Capcom no quiso tomar el riesgo de producción. Nintendo decidió comprar los derechos y lanzarlo al mercado como habrás leído en nuestro número anterior. Pronto hablaremos un poco más de él.

Les quiero preguntar si el ultra 64 va o no a usar CD-ROM porque he escuchado que el CD tiene más ventajas.

#### CRISTIAN TORO

No, como ya hemos dicho anteriormente, el Ultra 64 ocupará cartuchos de silicon que tienen una enorme capacidad. Nintendo prefirió este tipo de software por sus ventajas (velocidad que supera a CD) y menor precio.



¿Podrían publicar direcciones de licenciatarios de Nintendo? Aunque sea 5 por número.

#### **CARLOS MEDINA**

Estas direcciones vienen en todos los manuales. Te será más fácil y rápido encontrar ahí la que buscas.

Soy un lector que hace un tiempo dejó de comprar la revista, pero que desde el Nº 32 la volvió a comprar. Me di cuenta que han aumentado las páginas y que estas están adomadas con fondos muy buenos, sin embargo también me llevé algunas decepciones al descubrir que algunas de mis secciones favoritas como el Control de los Profesionales y S.O.S. habían desaparecido. ¿Por qué?

LUCAS PALERMO

Primero que nada, muchas gracias por fijarse en los fondos de las páginas, los cuales estamos temporalmente renovando. Ahora, con respecto a tu pregunta, ¿te has fijado que ahora, aunque no tenemos las secciones de que tú hablas, tenemos otras que sin duda te deben parecer muy interesantes? Pues bien, lo que ocurre es que hemos leído y analizado las peticiones de nuestros lectores, y como lo que más piden es información y análisis de juegos nuevos, hemos estado obligados a ocupar gran parte de nuestras páginas en complacer a la mayoría y, como estamos limitados en las páginas, en sacar secciones antiguas que ya no causaban tanto interés.



¿Por qué no salió Street Fighter (I) para Super NES?

#### RED FIVE

Como recordarás, antes del Street Fighter II no era común, como lo es ahora, ver juegos de pelea en formato casero. Capcom vio que con la capacidad del Super NES sí era posible y decidió lanzar obviamente su juego Street Fighter II que en esas fechas era superior (no tenía caso sacar el anterior).



¿Me pueden dar algún truco para el juego The Lion King de Super NES?

#### MARY MUÑOZ

¡Por supuesto!; a continuación te damos un truco para que puedas seleccionar nivel e invencibilidad: en la pantalla de opciones presiona: B, A, R, R, Y. Entonces aparecerá el nuevo menú.

¿Cuántos megas tienen los juegos "Warlock", "True Lies" y "WWF Raw?

#### ROGELIO LOPEZ

"Warlock" tiene 16 megas,
"True Lies" 16 también y
"WWF Raw" posee nada
menos que 24 megas de
capacidad. Estos 3 juegos
son de Acclaim.

Hola amigos Club Nintendo. Les escribo desde Villa Alemana para hacerles la siguiente consulta con respecto al juego de Super NES Donkey Kong Country. ¿Por qué al usar el Warp me quedo en el primer mundo? Espero su respuesta.

#### MATIAS ALDANA

Muchas gracias por escribimos y permitirme ocupar un poco del espacio de tu respuesta para repetirles a nuestros lectores, que sigan enviándonos sus consultas, ya que siempre ponemos nuestro mayor esfuerzo en contestarles. Bueno, con respecto a tu pregunta, Matías y suponiendo que con"Warp"terefieresalosFunky's Fligths, te responderemos que el barril Jumbo sólo te puede llevar a lugares donde ya has estado, y es por esto que apareces en el primer mundo y no, quizás como pensabas, en una escena posterior, eso sí que Funky puede serte muy útil cuando desees grabar.

¿Por qué un juego que según ustedes no tiene nada que hacer comparado con los 17 juegos que han salido en América como Captain Tsubasa V tiene ya tantas partes en Japón? ¿Acaso los japoneses tienen mal gusto? Su lector # 100,000,000

#### **EL ZORRO**

G.O.R.N. (Alias Fenix)

No es eso, lo que pasa es que han salido muchos juegos de soccer con mejor movilidad y más opciones, estos juegos en Estados Unidos, no tendrían mucho éxito y el mercado latino no sería atractivo en ventas. Preferimos luchar por otros juegos que puedan tener más seguidores. Volveromos a averiguar más al respecto.

¿Existe para Famicom un Mortalt Kombat II de Midway o acaso es pirata? También quiero contarles que vi una marca de juegos llamada Cony de Famicom que hizo un juego de lucha llamado World Heroes 2, e incluye personajes como Ryu, Bison, Leonardo y Bowser. ¿Qué me dicen respecto a esto?

#### FELIPE DONOSO REYES

Lamentablemente los juegos truchos continuan vendiéndose en muchas tiendas de video juegos. No existe ningún Mortal Kombat II original para el Famicom o NES de 8 bit, ni tampoco es licenciataria oficial esa marca "Cony". Esto desvirtua la calidad y el "buen nombre" de juegos como "World Heroes 2", el cual originalmente no posee todos esos personajes que fueron "sacados" ilegalmente de otros juegos.

Quiero que me aclaren una duda: Killer Instinct va a salir en Super NES ¿no es cierto?, pero entonces ¿va a salir o no en NU 64?

#### MAX NES

Como ya te enteraste, la versión de Killer Instinct que has visto en los Arcade va a lanzarse próximamente (a finales del mes de agosto) en Super NES. Para NU 64 se espera una nueva versión.

He escuchado rumores de que el CPUdel NU64traeun coprocesador de 128 bit de poder, jes increíble!, pero, lo que más me sorprendió es que dijeron que ni Killer Instinct ni Cruis'n USA usaban este, ya que sólo será para la versión casera ¿los juegos de NU64 serán mejores que Arcade?

#### PABLO ESQUIVEL

Sí, los juegos Killer Instincty Cruis'n USA serán mejores que los que ahora conoces en Arcade, pero en relación a los coprocesadores debemos adararte que los de 128 bit no existen aún, ya que los más potentes son los de 64, el cual es el que trae el NU64. Además debes tomar en cuenta que Killer Instinct y Cruis'n USA de Arcade son suna muestra del poder del NU64 que saldrá para los hogares.

Quiero pedirles los verdaderos nombres de Axy, Spot, Fox y Ryo.

#### NICOLAS OLAVARRIA

Este es un secreto que jamás será revelado mientras Club Nintendo exista... ¿Acaso Axy y Spot son seres de otra dimensión o son luchadores de Killer Instinct que se enmascaran tras esos seudónimos?... quién sabe.

# ESECIAL TRUCOS INÉDITOS

JUEGO	PARA	TAU(O
BUBSY	COMENZAR EN EL	Ingresa el password:
(SUPER NES)	NIVEL 16	STCJDH
MARIO PAINT (SUPER NES)	VER LO QUE HAY GRABADO EN EL ARCHIVO	Presiona en el control 2 simultáneamente <b>A</b> , <b>B</b> , <b>SELECT</b> .
MEGA MAN 6	OBTENER TODAS LAS	Coloca el password:
(NES)	ARMAS	D6, E3, E6, F1, F2
MEGA MAN X2	TENER ALGUNAS COSAS	Ingresa el password:
(SUPER NES)	INTERESANTES	8117 - 3338 - 1751 - 5243
MORTAL KOMBAT 3	QUE EL PLAYER 1 COMIENCE	Presiona en el control 1, 3 veces
(ARCADIA)	CON LA MITAD DE ENERGIA	bloqueo y <b>3</b> veces "low kick".
SUPER BOMBER MAN	LLEGAR AL LEVEL	Pon este password:
(SUPER NES)	6 - 7	Ø 6 3 3
THE LION KING (SUPER NES)	LOGRAR NUEVAS OPCIONES	En options, presiona: <b>B A R R Y</b> en el control 1.
TINY TOON (SUPER NES)	CONTINUES ILIMITADOS	Coloca el password: PATO VERDE / CONEJA / GRILLO



Los problemas para los defensores del planeta si que se han agudizado, ellos no tienen que enfrentarse a ninguna crisis, pero sí a los secuaces de su archienemiga Rita Repulza y a

un nuevo ente de nombre Ivan Ooze, un tipo bastante peligroso. ¿Quieres saber cuál será el destino de los Power Rangers? pues tienes dos opciones: la primera es ver la película de próximo estreno y la otra es jugar este nuevo título por parte de Bandai. MMPR: The Movie es el primero de los dos juegos que aparecerán con estos personajes. Este es un título de acción de lado para I ó 2 personas simultáneas. Una particularidad del juego es que los jugadores podrán avanzar por 2 diferentes planos y



también podrán cambiarse en el momento que ellos quieran, algo que lo hace un poco diferente de los demás juegos de este estilo.



Aquí tenemos un ejemplo: casi en todos los caminos podrás cambiarte de plano con los botones L ó R y no lo podrás hacer en dos casos: en las partes donde sólo hay un plano y donde hay cosas estorbando entre los planos.









Una característica del juego es que tienes dos formas de ataque: la normal que es cuando eres un "común mortal" o transformándote en "Power Ranger", cada uno de los modos tiene diferentes tipos de ataques pero como te has de imaginar siendo Power Ranger eres mucho más fuerte.

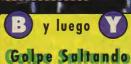
## Movimientos en el modo norma













## Movimientos de los Power Rangers

#### Golpe



#### Golpe Agachado



#### Golpe Saltando



#### Golpe Alto



#### Salto Atras











Al destruir a algunos de los secuaces de Rita (o algunos contenedores) obtendrás estos pequeños rayos; conforme los vayas tomando se empezará a llenar un indicador que está junto al de tu energía. Al ir llenandolos podrás ejecutar movimientos especiales, convertirte en Power Ranger o utilizar un devastador poder, según sea el caso. A continuación veremos los

movimientos y poderes especiales de cada uno de los Power Rangers.

Tal vez algunos de los Power Rangers que acabas de ver no sean los mismos que tú conoces, pero eso se debe a que conforme vaya avanzando la serie habrá algunos "Cambios de personal".



Este título se desarrolla a lo largo de 7 escenas con un jefe final cada una, aquí te daremos un breve análisis de estos niveles.

## ESCENA



El primer nivel te lleva a pelear en un centro comercial ("Mall").

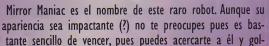
Algo interesante del juego, es que este nivel no sólo no es

fácil; sino que al principio puede convertirse en un serio dolor de cabeza, sobre todo en el nivel previo a entrar a él.

pues si no te cuidas podrás ser fácilmente arrollado.

Después de destruir a un subjefe, el centro comercial se incendia, no quedándote más

remedio que escapar por la azotea. Esto te llevará a enfrentar a tu primer jefe.



pearlo varias veces sin peligro. Cuando veas que empieza a "acumular poder", te recomendamos te agaches o cam-

bies de plano, para esquivar sus ataques plasma. Otro de sus ataques favoritos, es desaparecer

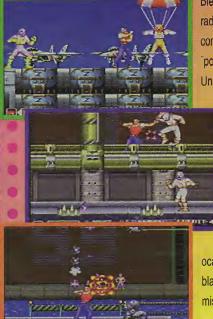
y aparecer,
pero duplicado alrededor de un
jugador, no dejes
que te vea la cara
y golpea varias
veces al del punto
blanco.







## ESSERIA-2



Bien, aquí sí hay cambios radicales: de un centro comercial a un "portaaviones / fortaleza".

Un detalle chistoso de este

nivel, es que cada
vez que despega un
avión, te arroja el
aire que produce al
pasar cerca de ti y
también arroja a tus
enemigos; dentro de
la fortaleza

ocasionalmente serás blanco de ataques con misiles para destruirlos.

Cannon Top es otro bizarro monstruo al que tendrás que enfrentar. La única forma de dañarlo es golpearlo cuando la base móvil te lleve cerca de él, si te dispara simple-

mente agáchate y los disparos no te alcanzarán aún subido en la base. Si de repente ves que aparecen unas marcas en el piso prepárate, pues Cannon Top disparará misiles.





Algo que te ayudará mucho para destruir a este jefe es saber que el cuerpo de los misiles no te dañan, de lo único que tendrás que cuidarte es de las explosiones que se generan cuando los misiles caen al suelo.











A medida que vayas avanzando te empezarás a enfrentar a enemigos que resisten más de un golpe. Una excelente estrategia para vencerlos es con este "pequeño combo" que das, cayéndoles con un golpe lo más abajo posible, e inmediatamente dar un golpe por abajo. Esto te ahorrará mucho tiempo, además de que te facilitará bastante las cosas. Los jugadores que mejor hacen esta combinación son: Aisha, Rocky, Adam y Billy.



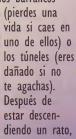
Tu siguiente misión es un poco diferente, ya que aquí no avanzas por tu propio pie; aquí vas descendiendo una montaña nevada y ni aún así tus enemigos

> te dan un poco de respiro.



Independientemente de los secuaces de Rita y una que

otra piedrita en el descenso, hay un par de obstáculos de los que debes cuidarte y son los barrancos



caerás a un río donde los problemas crecen en serio, ya que además de ser atacado por todos lados, hay muchos obstáculos..



Skelerena es el jefe con más formas de ataque que encontrarás en todo el juego, asi que debes estar muy pendiente de todos sus movimientos para saber qué

> hacer, por ejemplo: cuando veas que se agache, lo mejor que puedes hacer es cambiar de plano pues se te arrojará, mientras él se cambia de plano es un muy buen momento para atacarlo.

Si ves que salta aléjate de su tabla deslizadora porque intentará caerte encima con una lanza, después de esto podrás darle un par

de golpes. Si ves que se pone rojo, cámbiate de plano pues en ese momento intentará escupirte fuego, ya por último si ves que echa la mano para atrás, acércate y golpéalo agachado, él te tirará un garrazo pero no te pegará, esta últi-



Si tienes problemas para terminar el juego en modo de un jugador, este sencillo tip te ayudará bastante:

Para empezar debes tener ambos controles conectados en el SNES. Ahora comienza a jugar como normalmente lo harías y en el momento que pierdas tu última vida...



...cambia de control rápidamente y presiona Start en el otro para continuar desde el mismo sitio y evitar que te regresen al principio de la escena como suele ocumir cuando continúas desde el mismo control.



Aunque esto te ahorrará tiempo y a la larga te ahorrará vidas, hay un pequeño inconveniente: no poder continuar con el mismo personaje. Bueno, no se puede tener todo en la vida.



## ESGERA-4 MESGERA-5

Office Control of the Control of the

Esta es algo corta y no muy difícil (ésta muy bien hubiera sido la primera). Comenzarás via-

jando abordo de un tren, donde hay bastantes enemigos, pero una buena forma de

eliminarlos, es golpear un carro/tanque para hacerlos explotar. El subjefe de este nivel es la

máquina del tren; para detenerla deberás destruir un par de cristales que tiene, pero te recomendamos tener mucho cuidado pues te atacará de diversas formas. Más adelante llegarás a una parte donde hay varios carritos en el camino; si los golpeas por abajo los podrás lanzar en contra del enemigo.

El jefe de nombre Magnet Brain no te causará muchos problemas si haces esto: cuando veas que te arroja un remolino (azul o rojo), cámbiate de plano porque él usará su Rod Magnético e intentará acer-

carte a él o alejarte. Espera a que él también quiera cambiar de plano para atacarlo, ten

mucho cuidado porque si ves que echa su Rod para atrás es

que te va

a golpear, en este caso lo mejor es una rápida retirada dando un salto hacia atrás.







Silver Horn es el iefe

de este nivel y aunque él no es muy lento, sí es bastante agresivo. Para comenzar, te podemos decir que lo puedes golpear varias veces sin recibir respuesta alguna pero, ¡cuidado! cuando hay electricidad en sus cuernos, porque te atacará con un rayo láser, (cuélgate del tubo para esquivarlo) o te lanzará una serie de descargas (agáchate en el sitio que indica la tercera foto).

Sólo hay un par de fases peligrosas con este individuo: si te comienza a acorralar, cuélgate del



tubo para pasarte al otro lado y si arroja un par de bolas,

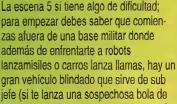
procura destruirlas rápidamente porque aunque no lo parezcan, son bastante peligrosas.



La penúltima escena es ya dentro de la base de Ivan Ooze, siguiendo con una ya larga tradición, tus mayores problemas los tendrás en esta escena pero más vale que destruyas a todos los enemigos porque si no, no te enfrentarás al temi-

ble Ivan, ni salvarás al mundo, ni serás héroe... así que ya sabes.

Aunque el juego de MMPR: The Movie no es tan "espectacular" como la película misma, cumple con su cometido de entretener, como que le hace falta un poco más de variedad de movimientos pero eso no es un gran problema.



fuego cámbiate de plano). Después de esto entrarás a una muy bien resguardada planta de poder, para así llegar a tu meta principal que es una torre de telecomunicaciones. En esta parte debes tener cuidado porque si subes rápidamente puedes chocar con algún guardián que no se ve en la pantalla hasta que es muy tarde.







## GAME VISTAZO A:





Bienvenido a NBA JAM Tournament Edition donde el espectáculo será increíblemente fantástico. Es hora de clavar la bola en el aro, aventar jugadores e ir por el triunfo.

Inmediatamente que uno pone las manos en el control y empieza a jugar este juego, se da cuenta (a parte de que es un juego de Basket Ball), de que la movilidad y gráficas son muy buenas y que la versión anterior de NBA JAM para Game Boy no se puede comparar con esta nueva edición de uno de los mejores juegos de Basket Ball que existen en el mercado.

NAMENT MODE: OF GAME MUSIC: ON

Para empezar te diremos que esta nueva versión cuenta con muchas opciones que lo hacen sencillamente fabuloso, como son:

Shot Clock: Que te permite ajustar el reloj electrónico que indica cuánto tiempo tienes para encestar.

Overtime: Donde podrás poner cuánto tiempo quieres que duren los tiempos extra.

Power Up Icons: Aquí, si decides prender esta función saldrán letras que te proporcionarán poderes como Turbo, Super Dunk, Velocidad,

Juice Mode: Aquí controlas la velocidad de los jugadores al correr.



Ya que sabes como está la situación, es enfrentes \ a

demás equipos. Primero eligirás a uno de los 27 equipos, cada uno con 3 jugadores reales de la NBA de los cuales eligirás 2.

Hot Spots: Cuando esta función está encendida saldrán figuras por el piso. Si tiras desde alguna de éstas, te darán más puntos de lo normal.



Además de esto cuentas con una opción que te permitirá practicar para poder adaptarte a la movilidad y la distribución de los



También puedes planear jugadas con toda tranquilidad para de-

rrotar a los demás equipos.



Ahora en la cancha tendrás que anotar el mayor número de puntos posibles, y como el otro equipo va a impedir que anotes, tendrás que hacer uso de los empujones y jugadas sucias, ya que aquí no existen las reglas. También podrás realizar retacadas y tiros de fantasía, entre ellos, tiros de fuego de los cuales sólo tendrás 4 mientras no te anoten. Al final de cada cuarto está el closet, perdón, podrás hacer sustituciones para que le des oportunidad a algún jugador de reponerse. Al final del partido aparecerá una tabla con los puntos que se hicieron en cada cuarto, para que así puedas ver en qué parte del juego hubo una baja en el rendimiento y puedas corregir tus fallas y llegues a ser uno de los mejores jugadores de NBA JAM del universo entero.





Como puedes ver ésta es una fiel adaptación de la versión de SNES que cuenta con las mismas características que han hecho de la serie de juegos NBA JAM tan exitosa



Esta adaptación está muy buena y creemos que te va a gustar mucho. Desafortunadamente no podrás jugar con otro amigo o pariente, aunque ambos tengan 2 Game Boys y 2 cartuchos, y tendrás que anotar passwords ya que el juego no cuenta con batería como el de SNes.



como las clavadas de fantasía, tiros de fuego, faltas y violaciones al reglamento.







fluidos.

que tienes
para contrarrestar inmediatamente
despues de
bloquear un ataque; esto hace
que los
enfrentamientos sean más



Si eres un video jugador fan de STREET FIGHTER (y si no lo eres), de todos modos checa el pequeño avance y algunas características

nuevas del juego que se convertirá en el hit de las arcadias. Y para evitar confusiones te diremos que el nombre definitivo de este juego es **Street Fighter Zero**.



Ahora Ryu puede conectar varios golpes con su Hurricane Kick, muy al estilo de Ken



Ahora
tendrás que
acostumbrarte al
bloqueo de
ataques
en el

aire.



Siguen separando los estilos de pelea de Ken con respecto a Ryu. En las

fotos vemos
como Ken
esquiva una
fire ball de
Ryu ejecutando una
Hurricane Kick
y se lo cuentan como
REVERSAL



Abajo hay una línea de poder que vas acumulando cada vez que ejecutas algún movimiento; esta línea se divide en tres niveles cada uno y dependiendo de esto los super combos que ejecutes serán más poderosos.























#### CHUN LI

Ella mantiene su estilo pero no por eso le iban a faltar sus movimien-

tos nuevos, por cierto en sus movimientos algunos se marcan con giros de control y otros manteniendo presionado el control







En un futuro no muy lejano, el mundo dejará de ser el mismo. Todo lo que existe cambiará tornándose muy hostil. Las personas dejarán de



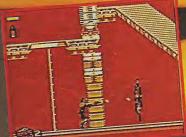
obedecer la ley y habrá crimen por todas partes. Al ver que el actual sistema de justicia ya no sirve, el gobierno ha decidido cambiar todos los esquemas y crear un nuevo cuerpo de policías a los que se les ha dado el poder para hacer justicia sin importar las consecuencias. Este nuevo escuadrón es conocido como Judge Dredd.



Judge Dredd es un juego de acción, basado en la película de Silvester Stallone y que ha sido adaptado para el Game Boy. Aquí asumirás el papel de un policía integrante del nuevo escuadrón que pondrá orden con mano firme sin considerar las pérdidas, sean materiales o humanas.



Presenta armas muy poderosas como explosivos, balas boomerang y misiles de alto calibre.



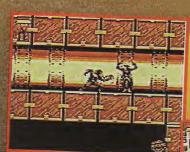
Si el maleante no se rinde, tienes el poder para aniquilarlo.

Los golpes son los mismos que tienen el personaje de SNES, y para realizarlos tienes que estar cerca de tu oponente.

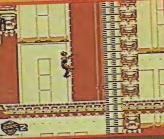


Por todos los niveles existen computadoras, con las cuales obtendrás información a cerca del estado de tu misión, el número de rebeldes que quedan, cuánta energía tienes, etc.

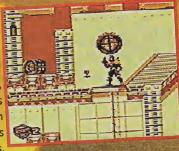




nivel, y aquí también es un problema encontrarlos, no porque estén escondidos, sino porque no se ven bien por lo delgado. Al igual que en el SNES, existen escaleras y pasamanos que se encuentran en ciertas partes de cada

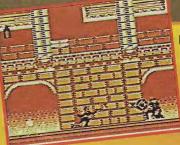


Existen partes que son muy parecidas al juego de SNES, hasta hay cosas escondidas en los mismos lugares.





Si eres eliminado, comenzarás de nuevo exactamente donde te vencieron, sin necesidad de comenzar desde el principio del nivel como lo haces en Judge Dredd de SNES.



En cada nivel
encontrarás a
un jefe con el
que pasarás
momentos
difíciles
tratando de

eliminarlo, esto principalmente por la movilidad del personaje.

Después de encontrar la salida de algún nivel, te darán a conocer los porcentajes de tiro, de rebeldes detenidos y otras cosas más incluyendo un password al final de la misión.

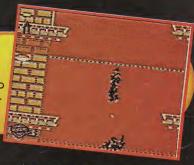
ADDE 2000 ADDE 2000 ADDE 2000 2000 A 200 A 2000 2000 A 2000 



Las misiones son las mismas que las que tiene su "hermano mayor", y a veces con algo más.



Para no perder energía cuando vayas a combatir contra un rebelde, dispárale desde algún lugar donde no te vea, como estando colgado en una escalera o desde un piso inferior a donde se encuentre.



Encontrarás nuevos enemigos que en la versión de SNES no tiene.



Judge Dredd para Game Boy no es un título muy recomendable, ya que no cuenta con buenas gráficas y la música es muy aburrida. La movilidad y rapidez del personaje son pésimas, lo que ocasiona que no haya mucha acción.



La lucha del bien contra el mal parece que nunca terminará; esta vez un clan ancestral conocido como los Koma ha resurgido y como en tiempos pasados tienen la intención de dominar el mundo. Pero para su desgracia con su resurgimiento también aparece un robot de gran poder que en tiempos pasados ya había echado sus planes a perder, su nombre: "Hagane"

Hagane es un nuevo juego que viene por parte de Hudson Soft. Este título s de acción de scroll de lado que a primera vista se parece mucho a Run Saber pero Hagane es mucho mas dinámico en su modo de juego, tanto que si uno insiste en compararlo seria mejor hacerlo con Ninja Gaiden. Otra particularidad de este juego es que tiene bastante variedad de movimientos y armas aunque muchas de ellas no son muy útiles, más bien son de relleno.



A continuación veremos estas armas y algunos ltems que verás a lo largo del juego.

#### BOMBAS











La flama te recupera energía, la flama azul te da un contenedor extra, las bombas y estrellas son armas, el Kanji te da una super explosión y el lup te da una vida







Como todo buen juego de este estilo, en Hagane encontraremos muchas acciones clásicas de estos juegos tales como atacar (en este caso es con una espada), saltar y utilizar tus armas especiales, pero además de esto también encontraremos una serie de ataques especiales que se realizan con los botones de ataque y salto en conjunto con el L y R.

Bueno, el primero de estos movimientos es el salto atrás (con el botón L cuando el personaje está viendo hacia la derecha), este es un movimiento muy sencillo que permitirá avanzar a Hagane hacia atrás rápidamente y esquivar al mismo tiempo ataques, si dejas presionado el botón L no dejarás de saltar.

El saltar hacia adelante es otro problema, pues al hacerlo también atacas, y dependiendo del número de saltos que Hagane realice, cambia el tipo de ataque como se ve en este cuadro sinóptico. Este movimiento, lo ejecutas con el botón R cuando estás viendo a la derecha, si volteas hacia la izquierda los botones L y R se invierten.

#### **Nivel** de Salto















Aunque no lo creas aun faltan tres importantes movimientos por detallar:



Esta es una técnica básica que debes aprender: Cuando saltes y vayas elevándote, presiona nuevamente el botón de salto, esto hará que Hagane se lance hacia adelante girando y avanzando cierta distancia. Si chocas con una pared mientras giras, el personaje rebotará.







Un movimiento sencillo que s logra presionando abajo + salto en el control. Con este movimiento escaparás de ciertos ataques y enemigos.

### ATARLE ALTO

Al estar descendiendo de un salto presiona abajo en tu control para dañar a los enemigos que estén abajo de ti, este no es un ataque poderoso pero te quita de problemas.



Bien, después de explicar tantos movimientos pasemos a ver las escenas del juego.



學器 命111

Esta es la típica primera escena de casi todos los juegos pues no hay enemigos muy inteligentes, aunque sí muy grandes como la nave que te atacará a lo largo de la primer área, las áreas 2 y 3 de esta escena tampoco repre sentan gran problema aunque sí enfrentarás a monstruos bizarros y por último en el área 4 tendrás que huir de una explosión pero además debes esquivar a algunos enemigos necios que intentarán eliminarte, aquí en particular deberás tener buenos reflejos para saltar los huecos que hay en el camino y también los que deciden formarse espontáneamente. Cuando termines esta área te enfrentarás al iefe de la escena.







Contra Mushb hay dos pequeñísimos detalles de los que tendrás que cuidarte: Sus guardaespaldas metálicos a los que les ha dado vida para destruirte y a Mushb, este es el segundo problema que debes solucionar con un duro ataque. Lo más recomendable en este caso, es usar tu ataque normal y estar muy atento cuando cualquiera de los guardias mueva su brazo, pues se prepara a darte un golpe: cuídate también de sus ataques con fuego, tomando en cuenta esto, fácilmente podrás poner fuera









que pueden dañarte al caer en ellas. Debido al tipo de obstáculos que hay y que son propios de una fábrica, este nivel te costará un poco de trabajo, pero después de algunos "continues", no dudamos que lo pasarás sin mucho problema.

### FORTRESS OF

Al comenzar esta escena conocerás a un raro tipo con el que deberás enfrentarte más tarde, pero mientras te deja un robot formado por 3 caras al que te recomendamos destruyas con el gancho; las otras fases de esta escena se desarrollan en una especie de fábrica; aquí hay muchas piscinas de lava











La primera impresión que da este jefe es la de ser una lámpara de gran tamaño y horrible diseño, cosa que no parece muy lejana de la realidad puesto que la destruy muy fácilmente. Primero que nada trata de permanecer lo más lejos de ella; una vez que muestre algo que parece ser su cerebro acércate y dale con tu espada varias veces. Si después de esto te lanza rayos sólo esquívalos y si te ata con rocas usa una de tus bombas para destruirlas.





## VIOLATED HEAVENS

Esta escena se lleva a cabo dentro de una nave como la que te hostiga en el primer nivel, lo primero que tendrás que hacer es luchar afuera de ella para buscar una entrada. Ya dentro, tendrás que

buscar el sistema central de la nave para derribarla, pero antes de eso deberás destruir a los guardianes. En el área 3 de esta escena hay una zona en la que te subes a una pequeña nave y el fondo está en rotación. Además de las escenas que se desarrollan dentro de la nave también hay una en cielo abierto, esta parte está un poquito complicada.







### HASEYLIYU

Este es el jefe más fácil de derrotar de todo el juego, lo único que tienes que hacer es atacarlo masivamente con tu espada cuando no te ataque él a ti; si comienza a arrojarte pequeñas criaturas sólo aléjate un poco y destrúyelas con una bomba o con tu espada si te sientes con suerte.



#### ESCENA 4

### CRY OF THE SPIRITS

Después de destruir la nave rival tienes la buena suerte de caer en un bosque encantado que está bajo dominio enemigo; en esta parte encontrarás a los enemigos más molestos como unos ninjas que invocan espíritus o unos cuervos estilo Ninja Gaiden incluyendo al cobarde de la segunda escena que ahora sí peleará un poco;



después del bosque entrarás a una cueva con varios caminos (definitivamente te recomendamos te vayas por el de abajo), otra de las áreas de esta escena es una especie de fábrica, aqui el







tiempo te trae marcando el paso por lo que cualquier error sería fatal.





Al parecer la gente de Hudson se quiso reivindicar después de un par de jefes simples con este que es algo complicado pues tiene cuatro fases de ataque: en la primera lo único que hay que hacer es esquivarlo y atacarlo con la espada cuando se detiene a dispararte, después de eso te arrojará sus protecciones que también debes destruir con tu espada (y evitar que te peguen);



Una vez que lo dejes con baja energía, te seguirá por la parte alta de la pantalla y sorpresivamente se te arrojará; este es el momento ideal para atacarlo. En su última transformación, te atacará con flamas, obviamente debes saltarlas; esta es la parte más difícil y lo más recomendable es que te quedes en los extremos contrarios a él y lo ataques con estrellas.





## ESCENA

## INTO THE DARKNESS







Al ser esta la última escena encontraremos a los enemigos más problemáticos de todo el juego; como ejemplo te podemos decir que en la primera fase te aparecerán tres subjefes entre los que están el misterioso sujeto que

siempre huía pero esta vez será la batalla decisiva entre los dos. Dentro de la base enemiga llegarás a una zona que parece algo así como un laberinto pero no te preocupes pues la salida es bastante fácil de encontrar; de la zona 3 en adelante la parte más difícil del juego te espera, pues entre otras cosas te enfrentarás a un

aparatoso subjefe y llegarás a una parte en la que te perseguirá una barrera de picos.











#### SHURB-OH

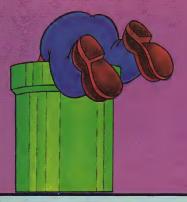
El único punto débil de este jefe es un pequeño tubo que aparece en la base desde la que te ataca así que te recomendamos usar el gancho para poder dañarla no importando donde aparezca.

Para estar un poco más seguro de evitar los ataques de Shurb-oh te recomendamos te subas a la base aunque él esté ahí porque no te hace daño.

¡Espera!, no creas que has terminado con todos tus enemigos pues aún te falta un raro misil viviente de nombre Amano Ikazuchi que ha despegado para salir y destruir a la humanidad (por ardido) después de destruir a sus compañeros. Esto es todo lo que necesitas saber pues si quieres destruirlo ya será sin ayuda de nosotros (como si deveras te hubiéramos ayudado mucho).



Hagane es una buena opción si lo que buscas es algo de acción. La música y las gráficas son muy buenas, la movilidad también es de buen nivel y el reto es algo disparejo por escenas. Una excelente opción para fans de juegos mencionados en este artículo.



## ué hory deniro de...

Ahora con el próximo lanzamiento de los nuevos equipos de Nintendo de 32 y 64 Bit una duda nos atormenta: ¿En qué forma cambiarán los juegos y cómo se preparan las compañías para el cambio?; Bueno, algo que sí es seguro es que los juegos no serán iguales y aunque tenemos algunos muy vagos ejemplos en los juegos Killer Instinct y Donkey Kong Country para SNES y GB por parte de Nintendo, hay otra compañía que ya en este momento se está preparando para integrarse a la "nueva corriente" en videojuegos caseros y ésta es la misma

que fue primer licenciatario de Nintendo para el NES y SNES: Acclaim y su subsidiara Acclaim Tech-

nologies.

Al igual que Nintendo, Acclaim ya ha empezado a utilizar su tecnología en juegos de SNES y GB para

que los videojugadores empiecen a ver que resultados se podrán obtener en los juegos del Virtual Boy y el Nintendo Ultra 64.

Básicamente se podría decir que gracias a la tecnología empleada por Acclaim se podrá capturar mas fácilmente y con una mayor los movimientos humanos: Para este fin Acclaim Technologies cuenta con un estudio con base en Glen Cove, Nueva York y en donde además de satisfacer las demandas de la compañía, también da servicios a otras empresas del medio como Alias, Softimage o Wavefront quienes han encontrado el sistema de captura de "Esqueleto" bastante conveniente.

**Batman Forever** también emplea la tecnología de captura de movimiento pero en este juego no se aprecia tanto como en el de Foreman o el de Frank Thomas.

impacientemente ver.

Básicamente lo que se hace en estos estudios es darle un valor

Bueno, ya hemos hablado de el estudio y de sus bondades pero ahora seguramente querrás saber exactamente lo que se hace en él y cómo se aplicará esto a la nueva ola de juegos que esperamos



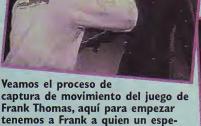


Thomas Big Hurt Baseball.

tridimensional a las cosas o personas que son el mejor ejemplo que se puede encontrar hasta el momento; este proceso es mejor conocido como Motion Capture Technology que significa algo así como "Tecnología de captura de movimiento".

Para lograr esto, Acclaim tiene en su estudio una gran cantidad de equipo desarrollado específicamente para este fin como cámaras de video especiales, sensores para cuerpo y la infalible pantalla Azul. Esta tecnología ha sido empleada en particular en la gran mayoría de los juegos que veremos en el futuro para SNES y GB los cuales fueron comentados





cialista de Iguana Ent. le coloca los sensores con los que se capturarán toda clase de movimientos.



Una vez que se tiene el esqueleto a este se le puede agregar lo que la gente de Acclaim le llama "la piel", es decir que se

le agrega una textura, después de esto también se puede manipular de

cualquier forma dándole diferentes movimientos que se pueden ver desde cualquier punto.

en nuestro pasado reporte del E3 y dos de estos juegos en los que se pueden observar con mayor exactitud son Foreman:For Real y Frank Thomas Big Hurt Baseball. En ambos juegos se contó con la presencia de las personas que

patrocinan el quienes juego ahora, ya no solo darán sus nombres, también sus movimientos claves, por ejemplo: Para capturar los movimientos de una persona se le ponen alrededor de 50-60 sensores en partes cla-

ves del cuerpo para

crear el "esqueleto virtual" de esa persona y que tendrá sus características físicas reales, al igual que sus movimientos, así que si hay personas que tengan una pierna mas grande que otra y que al caminar cojean, todas estas

características se guardarán en la información obtenida. En ambos juegos veremos golpes personalizados de Foreman o el movimiento que hace Frank Thomas para arrojar el bat cuando golpea la bola. Al igual que en otros sis-

Uno de

los procesos

finales

que le

agregan

realismo

a este

método

es usar la

apariencia física real de la persona para

ponérsela al "esqueleto".

temas los esqueletos que se obtienen no

> tienen que ser "rígidos", bién

pues tampueden modificar, así que si se necesita algo especial como que a al-

guien le crezcan un par de brazos "a la Goro", se podrá lograr fácilmente.

Pero la cosa no acaba aquí: ya que se tiene el esqueleto de la persona se procede a aplicarle una

'piel", aquí la gente de los estudios tiene diferentes opciones que van desde aplicar texturas convencionales o un proceso bastante interesante que es la digitalizacion de la persona y sus rasgos físicos (como color de piel o forma de la cara) para después ponérselos a los esqueletos así que con este par de procesos se podrá tener una copia de uno mismo guardado dentro de una computadora.

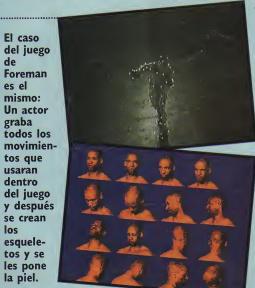
Ya por ultimo pero no menos importante tenemos la creación de fondos en los que serán puestos los



tenemos una muestra de lo que sería el resultado de todo este esfuerzo, personajes de videojuego que en realidad existen en la vida real.

humanos virtuales, ésta es quizá la parte más sencilla de todo el proceso con lo que se le dan los toques finales a un proyecto.

¿Qué te parece?, con esto esperamos que te puedas dar una idea de cómo serán programados los juegos del futuro, siempre en búsqueda de un mayor realismo tal como debe ser.





de este juego encontraremos que los rivales son personas que en realidad existen y que posaron para ser capturados dentro del juego.

Dentro

Este mes veremos un nuevo título de Capcom para las arcadias llamado Cyberbots el cual como (ya te debes estar

imaginando) es un título de peleas, pero con varias innovaciones para los que buscan algo nuevo de este género. Para empezar verás que Capcom ha decidido entrar a la moda de los gráficos generados por SG en el demo del juego y en algunos títulos, pero esto es puramente estético.





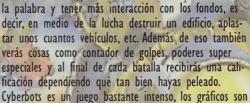


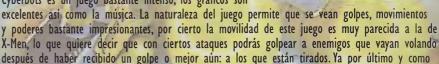
En este juego cuentas con 6 diferentes personajes, pero ellos realmente sólo sirven para conocer su historia porque la parte

importante del juego son los robots (que serjan como los peleadores de cualquier juego) en ellos tienes que buscar cual es el que mejor te acomoda tomando en cuenta que están divididos en 4 tipos: Los Blodia (equilibrados), Los Repto (rápidos), los Guldin (fuertes) y los Fordy (de bastante alcance) así que como verás los importantes en este juego son los robots y el piloto solo sirve para que la historia



cambie y no te aburras, así que aquí escogerás al que mejor te caiga.
Como todo juego de peleas la acción se desarrolla en un plano: cada robot tiene movimientos especiales y pierde el que se descuida y es dañado, pero además de estas casi institucionales reglas hay otras funciones relativamente nuevas como poder huir o acercarte rápidamente a un rival, tener peleas aéreas en toda la extensión de





información adicional te diremos que este título tiene más de 300 megas de memoria.



21 años de edad. Un joven piloto de los Valiant Armor con un verdadero coraje en el corazón. Su padre, quien fue un distinguido piloto de Valiant Armor murió hace un año. Perturbado por las dudas concernientes a la muerte de su padre, Jin en su camino al campo de batalla SAOTOME busca la verdad.





## ARIA LIGHTROOT

Titus trae un juego que a simple vista parece común y corriente, pero que si lo juegas verás que es más que un principiante. Ardy Light Foot es un juego muy divertido con características que lo hacen muy especial de las cuales te hablaremos. Este juego cuenta con 8 megas los cuales fueron aprovechados a su máximo, dando como resultado un gran juego.



Saltar. - Si dejas presionado B (o ya que estés en el aire lo vuelves a presionar), Ardy usará su cola como un resorte

para saltar más alto o para eliminar enemigos.



Te agachas para evitar ciertos obstáculos.



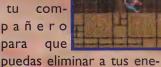


Defensa.-

Ardy saca una manta que lo hace invulnerable por 4 segundos.



Arrojas a



migos. Si tu amigo es de color rojo, podrás volar sobre él.



Avanza.-

Después de un par de segundos empiezas a correr.



Al encender tu SNES y si dejas correr la demostración podrás ver todos los movimientos de Ardy (para eso es la demostración).



Pegado a algún

objeto: Empuja (o intenta hacerlo) dicho objeto.



Cerca de un objeto:

Tomar (o intenta tomar) dicho objeto. Si es una caja

que puedas mover, haz el control hacia atrás para moverla.





Esta es la Isla donde vive Ardy y donde se desarrolla la mayor parte del juego





## PROLOGUE

En este juego manejas a Ardy, que va acompañado de un raro y simpático compañero llamado "PEC".

Tu aventura comienza en una cueva. Aquí podrás probar los movimientos del personaje, y cuando estés listo, podrás ir a buscar un escrito, el cual dice así:

"Hace mucho tiempo un gran poder creó un arcoiris.

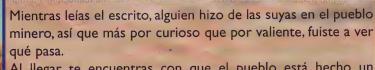
Muchas cosas malas pasaron y ese gran poder desapareció. El poder se dividió en 7 partes.

Cuando estas 7 partes se

unan, cualquier deseo será cumplido. De estas 7 partes una regresó a la tierra, otra se hundió en el fondo de un lago, otra pieza quedó olvidada en una ciudad desierta y otra quedó en el fondo del mar..." Desafortunadamente el escrito no dice más, así que tendrás que buscar bien.



## MINING TOWN ABLAZE



Al llegar te encuentras con que el pueblo está hecho un desastre y hay malos por todas partes, pero no sólo eso, ya que al final de la escena encontrarás a un topo que es el que dirigió el ataque contra la ciudad y que fue enviado por Visconti, un ser repugnante y malvado que está buscando las piedras que componen el poder perdido. Pero no te apures ya que todavía no te toca pelear contra este sujeto que huye metiéndose a un pozo muy profundo.





## GROUNDER'S MINE

Has decidido seguir al enviado de Visconti avanzando dentro del interior de la mina que está llena de peligros. Tendrás que usar tus habilidades para salir victorioso de este nivel que tiene 2 caminos posibles y que te llevarán a la salida. ¿Cuál de los 2 será más peligroso? eso tendrás que averiguarlo mientras vas avanzando.





## TUNNEL CHASE

Tu búsqueda continúa aquí, pero ahora tendrás que ir dentro de un carro para llegar más rápido a tu destino y claro, no podrían faltar los obstáculos y los molestos

enemigos que harán que sufras un rato. Al final de este nivel te enfrentarás al topo que te

encontraste en el pueblo y que has venido siguiendo. Además, él encontró una de las 7 piedras y no puedes permitir que se escape con ella.







## LUMBERJACK\_FOREST



Has sobrevivido a la peligrosa mina y has recuperado una piedra de las 7 que forman el poder. Pero un sujeto se ha introducido a la mina para seguir tus pasos ¿Qué estará buscando?. Por lo pronto, tu búsqueda continúa en el bosque donde un anciano te informa que

una zorra atacó a los leñadores y se llevó una piedra preciosa. Ahora tendrás que abrirte paso por el bosque donde además de los típicos malos que se encuentran en todos los niveles, te atacarán manzanas que querrán darte una mordida.

Aquí también hay varios caminos escondidos que te podrán facilitar tu búsqueda.





Al verse casi atrapada la extraña zorra huye a una

casa sobre un árbol, por lo tanto tendrás que seguirla y trepar por el árbol usando liana y troncos, algunos de los cuales giran. Aquí recibirás un poco de ayuda del sujeto que te viene siguiendo ¿Cuál será su objetivo?.

Al llegar a la copa del árbol te enfrentarás a tu rival en un cuarto con guantes y botones que los activan. La idea es golpear a tu contrincante cuidándote de que él no te pegue. Esta parte del juego es muy divertida y estamos seguros que te va a gustar.



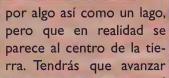


## EATEN !!

Al haber vencido a la zorra, ésta te toma despre-



venido y toma la piedra que ya habías tomado y escapa. Decides seguirla, pero ambos son tragados.





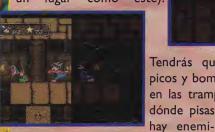
cuidándote de que la laya que escurre del techo no te toque subiendo por cuerdas, esquivando picos y eliminando esqueletos. Al final del nivel te encontrarás con un viejo cono-

cido que tiene un regalito para ti.

## ANGENT PYRAMID

CATRYS TREE FOREST

Ahora vas por la 3a. piedra la cual está dentro de la pirámide. Aquí hay trampas por todas partes (típico de un lugar como éste).



Tendrás que cuidarte de picos y bombas, de no caer en las trampas y de fijarte dónde pisas. Aquí

\$ 63 X 64

gos que tienen antorchas y si los eliminas dejarán de alumbrar, haciendo las cosas más intere-



santes. Más a delante, casi al final

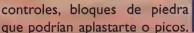
de esta escena, encontrarás un par de hoyos en la pared que dejan pasar luz. Si te pones en el haz de luz verás un efecto muy poco usual que

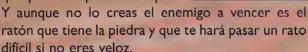
hacen al juego más vistoso.



## MOUSE TRAP

En esta parte de la pirámide tendrás que ir siguiendo a un ratón que al verte se escapará por los huecos que hay entre las paredes. Aquí también encontrarás 2 caminos posibles ambos llenos de trampas como pociones que te invertirán los













## GILSON'S PIRATE SHIP

Después de haber salido de la pirámide, gracias a la ayuda de tu seguidor, tendrás que seguir tu búsqueda en un barco pirata, pero hay alguien más que está siguiendo tus

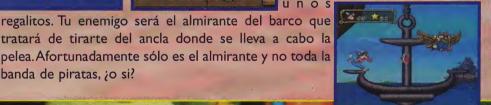


banda de piratas, ¿o si?



muy de cerca y le informa todo a Visconti, así que deberás tener cuidado. En este nivel tendrás que llegar al ancla del barco avanzando por

lanchas o por el muro cuidándote de los marineros que te tienen





## ISLAND OF RUIN



₩ 05 × 50

Después de haber enfrentado a los piratas, éstos amablemente te darán un aventón al mar infestado de tiburones, no es cierto, te llevarán a una isla desconocida. Mientras tanto beecroft (el soplón de Visconti que te ha estado observando) se ha robado a Nina (la chica de Ardy), así que ahora también tendrás que rescatarla. En este nivel comienzas con un atardecer en el fondo y acabas en la noche (un efecto muy interesante). Aquí te encontrarás con cabezas que te dispararán fle-

chas en las cuales te podrás subir para llegar a lugares ocultos o tomar atajos. Pero no sólo eso, habrá esqueletos también vivientes y picos que tendrás que pasar con mucha habilidad.





## BEECROFT'S STRONGHOLD

Estás a punto de alcanzar a Beecroft pero antes tendrás



que atravesar una parte de la isla que está bien vigilada por cámaras de T.V. y guardias con máquinas bastante interesantes las cuales no están aquí nomás porque sí. Además Beecraft también tiene su maquinita que te hará sentir lo

1 01 × 03

duro de la roca, pero no te apures, ya que este enemigo no es difícil.



## UNDERGROUND PASS

Al derrotar a Beecroft ocasionarás que el

piso se deshaga, descubriendo un ( \* 00 \* 65) pasaje subterráneo. Aquí tendrás que abrirte paso haciendo escaleras con bloques para que puedas encon-

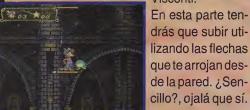




trar 3 llaves que permitirán seguir tu camino hacia el castillo de Visconti.

Por fin has llegado a la primera de cinco partes que forman el castillo del malvado





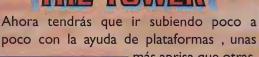
Y si creías que la situación es crítica, espera a ver lo que sigue, ya que tendrás



que ir volando sobre PEC para poder pasar

este nivel que está lleno de picos (te lo decimos porque a lo mejor no te habías dado cuenta). Esta parte del juego está realmente difícil.







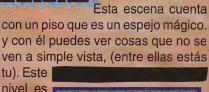
más aprisa que otras, pero ninguna tan rápida como la pantalla, así que ten cuidado de no caer. Bastante simple ino?



tu). Este nivel es m u v bueno y

difícil

por ser el último y porque constantemente eres atacado por flechas electrificantes.







Por fin, después de 16 escenas, has llegado a la última escena donde la pelea con Visconti será a muerte. Solamente te podemos decir que de esto depende la vida de Nina, recuperar todas las rocas y tu reputación como videojugador.



Ardy Light Foot es un juego muy recomendable por todos los detalles que tiene. La música, los gráficos, la movilidad, los niveles, todo, absolutamente todo está súper. Si no lo crees, entonces juégalo, vale la pena.





Uno de los mejores juegos de la historia con su particular password que lo puedes hacer personal, como los que te damos en los que, para que funcionen, tienes que poner el nombre

PRIMERA VUELTA

SEGUNDA VUELTA

## Bloque 1-1





## Bloque 2-1









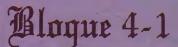
















Ploque 5-1









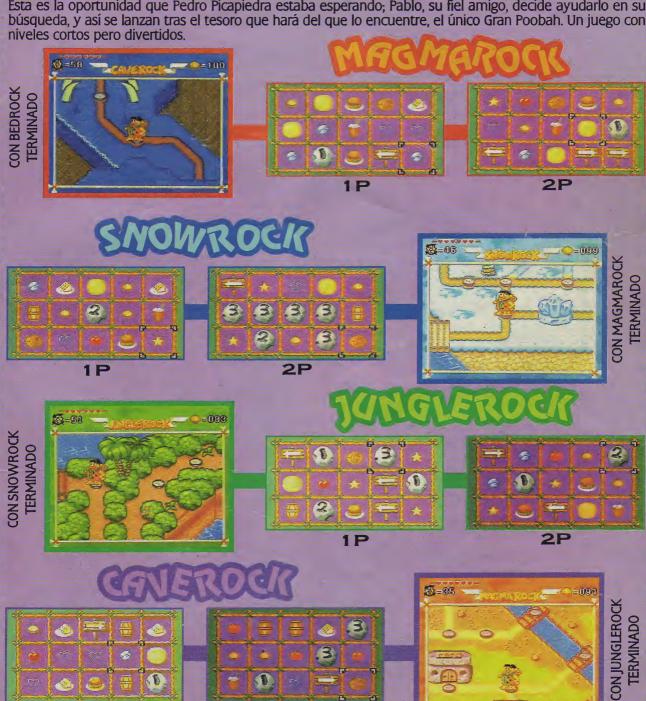


Ploque 5-1





El Gran Poobah, máxima autoridad en la "Leal Orden de los Búfalos Mojados" se retira y para escoger a su sucesor ha lanzado un reto: El primero que encuentre el legendario tesoro de "Sierra Madrock" será el elegido. Esta es la oportunidad que Pedro Picapiedra estaba esperando; Pablo, su fiel amigo, decide ayudarlo en su búsqueda, y así se lanzan tras el tesoro que hará del que lo encuentre, el único Gran Poobah. Un juego con niveles cortos pero divertidos.



2P

1P



Para todos aquellos lectores que lo pidieron, aquí les damos algunos Fatalities de Mortal Kombat 3 revisión 2.0 y 2.1

Es muy importante saber si la revisión que estás jugando es 2.0 ó 2.1 ya que si es alguna otra, posiblemente no te salgan algunos Fatalities porque cambiaron.

Service see salgan algan

Por ahora las únicas revisiones que ha sacado Midway al mercado y que conocemos en nuestro país son la 1.0 y la 2.0. ¿Cómo saber que estás jugando la revisión 1.0 ó la 2.0? Sencillo, en la presentación de la revisión 1.0, los cinemas displays de la historia eran mínimos, como puedes ver en las fotos,

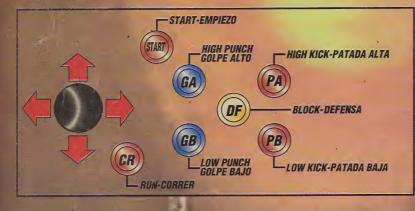
estos 2 cinemas displays son nuevos; hay otras cosas para

identificarlo como que en la 1.0 no te podrán salir principalmente los Friendship y los Babalities y podías tirar del Pit 3 Subway con el mismo movimiento para todos los peleadores:  $\rightarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\rightarrow$  + CR (el botón nuevo de Correr, RUN).

Esperamos que con estas indicaciones puedas saber qué revisión es la que estás jugando.



Antes que nada, vamos a saber cómo está configurado el tablero del control y decirte cómo están las definiciones o abreviaturas de los botones.



HIGH PUNCH	GOLPE ALTO	GA
LOW PUNCH	GOLPE BAJO	GB
BLOCK	DEFENSA	DF
HIGH KICK	PATADA ALTA	PA
LOW	PATADA BAJA	PB
RUN	CORRER	CR

Este signo te indica que debes oprimir el movimiento (más) el botón al mismo tiempo.

Esta barra también indica que esos movimientos y botones tendrás que oprimirlos al mismo tiempo.

### reglas generales

Para poder hacer el Friendship o el Babality tendrás que seguir esta regla: no ocupar u oprimir el botón de Defensa (Block) durante todo el 20. Round a ganar y ya que hayas ganado ejecuta el movimiento

¿Friendship again?





WINS: 00 MERCY: Es el mismo movimiento para todos los peleadores y significa algo así como "piedad" al enemigo, que le dará un 5% de energía para revivirlo y continuar peleando. La

única regla del Mercy es llegar hasta el 3er. Round y una vez eliminando el enemigo, realizarlo. El Mercy también te da acceso al Animality, claro, después de haber vencido el 5% de energía que le proporcionaste

Esto es algo nuevo... el Animality. Para ejecutarlo es necesario y forzoso llegar hasta el 3er. Round, después de haber vencido al enemigo, ejecutas primero el llamado "Mercy" (piedad) que sólo le dará un 5% de energía para

continuar peleando, si lo vuelves a eliminar ya podrás hacer el Animality. Pero cuidado, si el enemigo te elimina, él ya no podrá ni necesitará hacerte el Mercy porque te aplicaría directamente el Animality.



MERCY: Mantén oprimido Cr (RUN) ♣, ♣, ♣, ♦ y suelta el botón de CR

Distancia de 6 a 12 cuerpos o bien de 1/2 a 1 pantalla.





Fatality 1: Mantén GB presionado, 🗸, 🖚 , y suelta el botón GB. Distancia: Pegado.



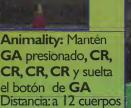
Fatality 2: Mantén GB presionado, Cr, DF, Cr. Df y suelta el botón GB.

Distancia: Pegado.





Friendship: PB, CR, CR, ₩ Distancia: de 2 a 12 cuerpos





Babality: CR, CR, CR, PB Distancia: pegado



Fatality 1: CR, CR, DF, DF, CR + DF Distancia: Pegado.





Fatality 2: CR, CR, DF, CR, DF Distancia: de l a 2 1/2 cuerpos



Animality: →, →, A+GA Distancia: pegado

Pit 3, Tower, Subway: ♥, ♥, ♥, + GB Distancia: pegado

Babality: CR, CR, CR, A + CR Distancia: pegado



#### STRYKER



Fatality  $1: \psi, \rightarrow, \psi, \rightarrow, + DF$ Distancia: Pegado.



Fatality  $2: \rightarrow, \rightarrow, \rightarrow, + PB$ Distancia: de 10 a 12 cuerpos



Friendship: GB, CR, CR, GB Distancia: de 2 a 12 cuerpos



Animality: CR, CR, CR, CR, DF Distancia: de la 2 cuerpos



SUB ZERO



Distancia: de 2 a 3 cuerpos Pit 3 Subway, Tower: ←, ♥, →, →+ PA Distancia: pegado

, ←, V, ←+ CR

Babality: **♦**, **←**, **←** + PA Distancia: cualquiera



VINS: 09

Animality: Mantén DF Distancia: pegado



Friendship:



Fatality 2: Mantén DF





Fatality 1: GB, CR, CR, DF Distancia: de 1 1/2 a 3 cuerpos



WINS: 00

WINS:

CR, CR, CR, CR, + CR Distancia: cualquiera



Animality: Mantén DF presionado A, A, V, V Distancia: pegado

Pit 3, Subway, Tower: CR, DF, CR, DF Distancia: pegado

Babality:  $\rightarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\leftarrow$  + GA Distancia: cualquiera



Friendship: CR, CR, CR, CR, ♥, + CR, Distancia: preferente de 4 a

**Animality:** Mantén **DF** presionado ·, -> , -> , \ , \



#### JAX

Fatality I: Mantén DF presionado, ♠, ♠, ♠, ♣, ♣, ♦ y suelta el botón DF y vuelve a oprimir DF Distancia: Pegado.





Fatality 2: CR, DF, CR, CR, PB Distancia: de 2 a 12 cuerpos

Friendship: PB, CR, CR, PB Distancia: de 2 a 12 cuerpos





Suelta el botón de **GB** 

Babality: √, √, √, + PB
Distancia: cualquiera

#### KANO



> Fatality 2: GB, DF, DF, PA Distancia: de 3 a 5 cuerpos





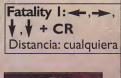
Friendship: PB, CR, CR, PA Distancia: de 2 a 12 cuerpos

> Animality: Mantén presionado GA, DF, DF, DF, DF, y suelta el botón de GA Distancia: pegado





#### SONYA







Fatality 2: Manten

DF + CR₁ presionados

A,A, ←, ♥

Distancia: de 10 a 12 cuerpos





Animality: Mantén
GB presionado

→ → → y suelta el botón de GB

Pit 3, Subway, Tower:

→ , → , + GA

Distancia: pegado

Babality: ↓ , ↓ , ↓ , → + PB
Distancia: cualquiera

#### **LIU KANG**



Fatality I: →, →, \( \psi, \forall + PB \)

Distancia: Cualquiera

Fatality 2: Manten DF presionado \$\dagger\$, \$\dagger\$, \$\dagger\$, \$\dagger\$, \$\dagger\$, \$\dagger\$ suelta el botón Df, \$\dagger\$+ CR + DF Distancia: cualquiera



Friendship: CR, CR, CR, CR, V, + CR, Distancia: cualquiera

Animality: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, Distancia: de l a 2 cuerpos



#### SHEEVA





Fatality 2: Mantén PA presionado, , , , , , , y suelta el botón de PA Distancia: pegado

Pit 3 Subway, Tower: **♦,→, ♦,→** + GB

**Babality:** V. V. V. ←+ PA Distancia: cualquiera



Friendship: →, →, √, → + GA Distancia: cualquiera



Animality: CR, DF, DF, DF, DF, DF, Distancia: pegado

#### **NIGHT WOLF**



Fatality 1: Mantén DF presionado Suelta el botón de DF, y vuelve a presionar DF Distancia: Pegado.



Friendship: CR, CR, CR, CR, V+ CR, Distancia: preferente de 6 a 12 cuerpos



Animality: →, →, V, V Distancia: pegado Fatality 2:

**←**,**←**,**♦**,**♦**+**GA** Distancia: de 3 a 6 cuerpos



Fatality 1:

Distancia: Pegado.

>, + GA

WH

#### KUNG LAO



Fatality 2: Cr + Df, Cr +Df

Distancia: desde pegado hasta 6 cuerpos

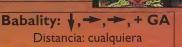


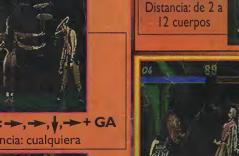
Fatality 1: CR, DF, DF, DF, PA Distancia: Pegado.

Fatality 2: ♦,♦, →, → + DF

Distancia: de 3 a 5 cuerpos

Animality: CR, CR, CR, CR, CR, DF Distancia: pegado







Pit 3, Subway, Tower: DF, DF, PA Distancia: pegado KABAL



Friendship: CR, PB, CR, CR, ♠ Distancia: de 2 a 12 cuerpos

**Babality:** CR, CR, CR, PB

Un detalle interesante de este juego es que el "elusivo" Ninja Smoke también puede ser escogido para jugar con él. ¿Como?, Muy sencillo: Si recuerdas al finalizar un juego aparece una pantalla donde te pide introduzcas el "Ultimate Kode", entonces lo que tendrás que hacer es poner el código que te mostramos en esta foto.

GAME OVER

ENTER THE ULTIMATE KOMBAT KODE KB2BOOO32

Al ponerlo correctamente verás que pasan rápidamente por la pantalla todas las escenas y de repente aparece Smoke quien te dice que de este momento en adelante lo podrás controlar.

SELECT YOUR FIGHTER





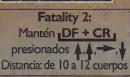
Ahora al comenzar otro juego aparecerá el rostro de Smoke en el cuadro del centro y podrás jugar con él. Después de que alguien introduzca el código éste se quedará ya registrado y aunque se apague la máquina, al prenderla todavía seguirá disponible.

#### SMOKE



Fatality 1: Mantén DF + CR presionados +,+,->, Distancia: de 2 a 3 cuerpos







Friendship: CR, CR, CR, CR, PA

**Animality:** ,->,->+ DF Distancia: de 2 a 4 cuerpos



Pit 3, Subway, Tower: →,→

Distancia: pegado

#### MORTAL KODES

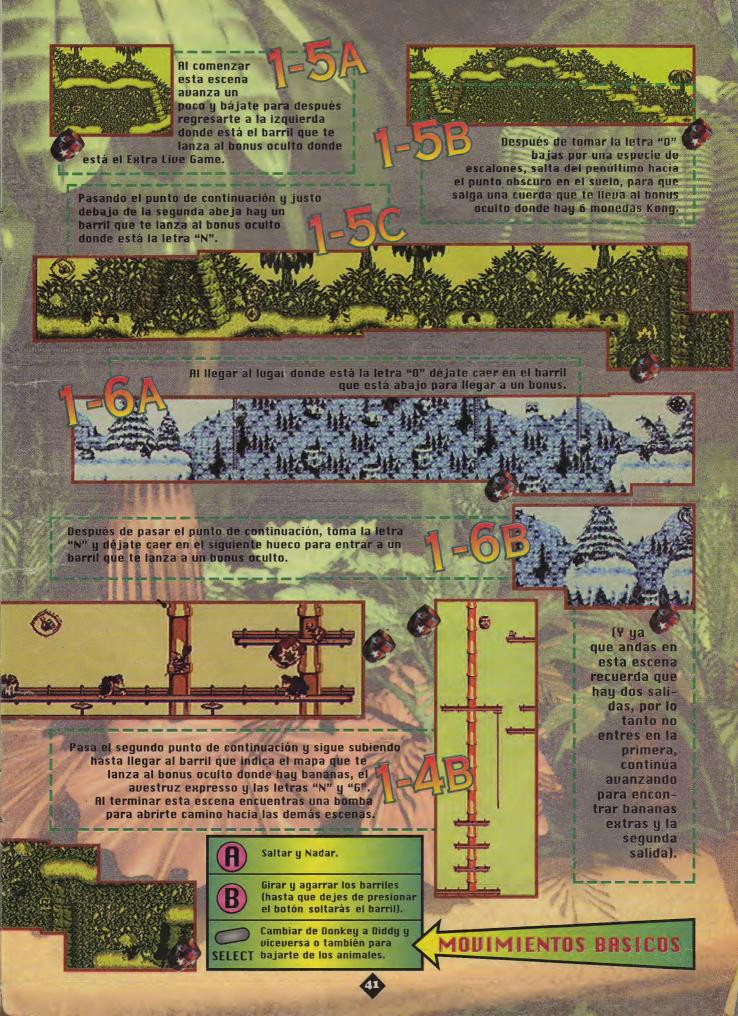
Estos códigos se ponen en la pantalla de Vs. que sólo aparece cuando juegan 1p Vs. 2p, estos símbolos pueden ser complicados para memorizarlos, así es que para simplificar, pondremos las veces que debes presionar cada botón. Los de la primera columna (de izquierda a derecha) son el número de veces que debes presionar GB, la segunda columna corresponde a DF y la tercera columna a PB. Observa el siguiente ejemplo.

CODIGO	JUGADOR I	JUGADOR 2
No Level Energy	1 2 3	1 2 3

Aquí puedes ver que cada jugador debe presionar una vez el botón de GB, 2 veces el botón de defensa y 3 el de PB. Si antes de cada código ves una flecha que señala hacia arriba quiere decir que el jugador I debe

ancerier presionado er conteror nacia arriba.								
CODIGO		JUGADOR I		JUGADOR 2				
Smoke Kode		2	0	5	2	0	5	
Noob Saibot	A	4	3	1	4	3	2	
Shao Kahn		0	3	3	5	6	4	
No Blocking		0	2	0	0	2	0	
No Throw		I	0	0	1	0	0	
Half Energy		0	3	3	0	3	3	
Dark Fighting	4	4	2	2	4	2	2	
Random Fight		4	6	0	4	6	0	
Unlimited Run		4	6	6	4	6	6	
Sico	<b>A</b>	1	2	5	1	2	5	
Quarter Energy	<b>A</b>	3	0	3	Un s	ólo jug	ador	







Esta escena tiene 3 puntos de continuación, y para llegar rápidamente al primero rebota sobre el cerdo con alas que sale al principio, para caer arriba de la columna y de ahí alcanzar el barril que es un atajo al primer punto de continuación (al llegar éste corre por la parte de abajo para encontrar un globo que te da una vida extra).

Después de tomar la letra "O"
avanza hasta pasar el segundo
mástil y te regresas por la parte de abajo
hasta llegar donde hay unas bananas. Ahí déjate caer para
entrar al barril que te lleva al bonus oculto donde encuentras 2
monedas Kong y algunas bananas.

Más adelante, después de pasar el segundo punto de continuación por donde hay tres columnas,

tienes que caerle al cuadro que está en el suelo desdirerta altura para que aparezca una cuerda que te lleva al bonus oculto donde encuentras 2 monedas Kong.

1111

emementement

Al comienzo de la escena hay un barril que te lanza hacia arriba; si al ser lanzado te mueves a la izquierda alcanzas un barril que te lanza al bonus oculto donde está el Extra Live Game.



Al comenzar la escena avanza hasta tomar la letra "K", justo ahí déjate caer pero mantén presionado el control a la derecha, así caes en un barril que te lleva al bonus oculto donde encuentras 4 monedas Kong.

Pasando el punto

de continuación
avanza
por la
parte de
abajo, ani
encontrarás un
barril que
te lanza

al Extra Live Game.





#### Easy Emit

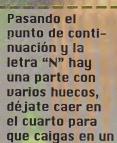
Justo debajo del barril que está antes de la letra "K" hay una salida; es fácil llegar si tomas la letra "K" y ruedas hacia la izquierda.

Después de pasar el punto de continuación avanzas por unos barriles. Cuando estés en el cuarto y mientras estés lo más a la izquierda posible lánzate para que llegues a un barril que te lleva a un bonus oculto donde hay bananas y la letra "N".





El jefe se mueve alrededor de la pantalla y tú tienes que caerle 7 veces para eliminarlo, pero toma en cuenta que cada vez que le caigas encima, él acelera su ataque.



\*\*\*\*\*



barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y Rambi el rinoceronte.



Después de tomar la letra "K" puedes tomar el barril de T.N.T. y eliminar el cesto de slipas para rebotar en la

llanta y llegar al bonus oculto que está justo arriba o simple-mente puedes rebotar en una serpiente para alcanzar el bonus oculto donde hay bananas y la letra "0".
Por cierto al final de esta

escena obtienes una bomba para abrirte camino a las demás escenas.





Al llegar donde está la letra "N" baja la rueda que está a la izquierda un escalón y después empújala hacia la derecha pasando las dos abejas hasta la columna de bananas, ya ahi rebota sobre la rueda para alcanzar el barril que te lanza al bonus oculto donde está la letra "G".

Al llegar a esta parte, después de tomar la

letra "K" salta de tal forma que tomes las bananas para caer en la parte obscura del suelo y aparezca una cuerda para que llegues al bonus oculto donde encuentras bananas, dos monedas Kong y el avestruz expresso. Con el puedes alcanzar la letra "O" que también está aquí.



Más adelante pasando el punto de continuación y después de tomar la letra "N" sube por la izquierda para llegar al barril que te lanza al bonus oculto donde encuentras la letra "G".







Poco antes de donde está la letra "O" hay un lugar obscuro en el suelo, al cual tienes caerle desde lo alto del lado izquierdo o rebotar alto desde la rueda para que aparezca una cuerda que te lleva al bonus oculto donde hay bananas, el avestruz Expresso y una moneda Kong.



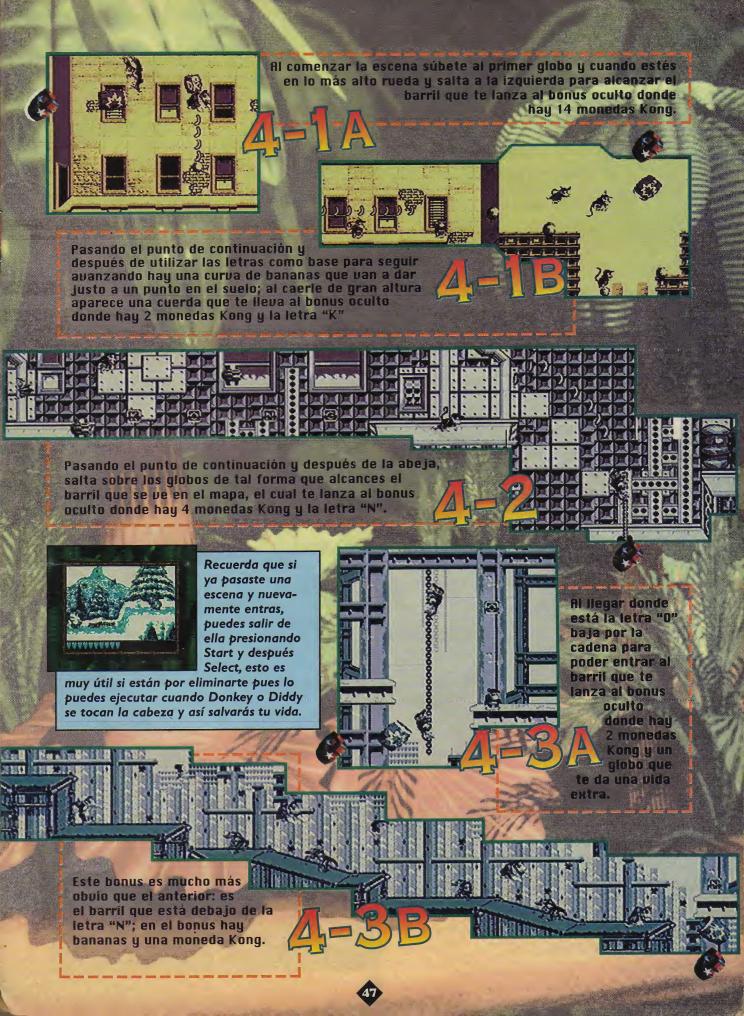
Pasando
el lugar donde está la letra "K"
hay una pequeña nube con 2
bananas, justo abajo y un poco
a la izquierda está el barril que
te lanza al bonus oculto donde
hay bananas y 3 monedas Kong.

Aquí el jefe puede salir de cualquiera de los 3 hoyos en el suelo; en cuanto salga, espera a que te lance el casco para saltar hacia él y caerle en la cabeza. Esto lo repites 7 veces más para eliminarlo.

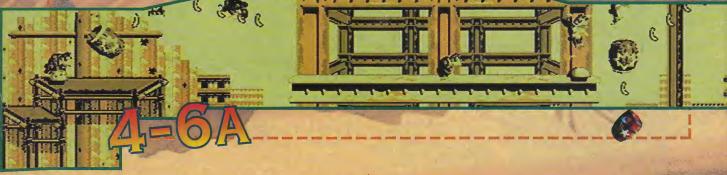


Pasando el punto de continuación hay dos pequeñas nubes muy juntas, colócate en la nube de la izquierda y espera a que desaparezca para caer en el barril que te lanza al bonus oculto donde está el Extra Live Game.











una plataforma, ya ahi rueda y salta a la izquierda para alcanzar el barril que lanza al bonus oculto donde hay 2 monedas Kong y la letra "N".



Este nivel tiene 2 puntos de continuación; pasando el primer punto y después de tomar la letra "O", salta a manera de caer en la rueda que está a la izquierda y así llegar al barril que te lanza al bonus oculto donde hay bananas y 4 globos de vida extra.



estrella el barril con el tambo con fuego, así puedes bajar por donde está el tambo y regresar hacia la derecha hasta el barril que te lanza al bonus oculto donde hay 3 globos de vida extra.

#### KING-K. ROOL

Colócate frente a él y justo cuando te lance la corona sáltale a la cabeza y al rebotar trata de caer lejos; entonces él corre hacia el otro lado de la pantalla, esquivalo de un salto y repite la jugada, después de que le caes 6 veces, cambiá su técnica de ataque, así





que sólo quédate quieto frente a él para que te salte, síguelo y repite la jugada; después de que te salta 6 veces cambia su técnica por la primera pero más rápido, así que tú ya sabes qué hacer. Con 7 veces más que le caigas lo eliminas.

## SUFFRIENCES NAMED IN A SOUTH OF THE PARTY OF



Sí, desafortunadamente el NU
64 retrasó su
salida hasta
abril del
próximo año,
pero la gente
de Nintendo
en conjunto
con su flamante
equipo de diseño

de juegos (Rare, claro está) nos ha preparado algo con lo que seguramente nos mantendrá ocupados por bastante tiempo y que de paso nos demuestra lo que hemos repetido hasta el cansancio: El SNES todavía tiene mucho que ofrecer a sus propietarios, y vaya forma de corroborarlo con el juego del año para Arcadias: sí, estamos hablando de Killer Instinct.

Hay muchas cosas de qué hablar de este juego y eso es porque la calidad de la traslación de arcadia a SNES marca nuevos estándares en este sistema. Para empezar te vamos a decir que todos los peleadores están

en la versión casera y lo mejor de todo es que también están todos los movimientos especiales de la versión arcade (Y si tú has seguido de cerca todo

no son pocos) También están todos los combos que hacen que este juego sea espectacular.

A diferencia de los juegos normales de pelea Killer Instinct tiene un tema futurista pues aquí no te vas a encontrar a los peleadores normales de estos juegos, ¿o qué opinas de un esqueleto con escudo y espada, un hombre lobo y un reptil de gran tamaño?

La trama del juego gira en torno a una compañía de nombre Ultratech, ellos han organizado algunos torneos en el pasado pero algo que ha caracterizado a estos torneos es la extraña desaparición de muchos de los participantes por lo que este año este torneo será vigilado más de cerca por gente que busca saber qué hay detrás de las extrañas desapariciones.

Se podría decir que los peleadores que entran esta vez al torneo están divididos en dos grupos: Los que pelean en contra de Ultratech y los que lo hacen a favor (Aunque no todos los de este último grupo lo hacen por convicción propia como más adelante veremos). Dentro de los del primer grupo tenemos a Jago, el

es un monje guerrero del

000750 RIPTOR 93 BRCHID 001000

001500 COMBO. 73 GLACIUS 015700





Tíbet
quien
pelea para
eliminar el
mal del
mundo y
así poder
lograr su
meta de
obtener los



DODGE FULGURE







poderes del espíritu del tigre; TJ Combo, más que por destruir a Ultratech, ha entrado al torneo para ganar el dinero que se le ha prometido al vencedor pues él es una persona que

gusta de la buena vida; B. Orchid es una muy bella mujer (también es agente secreto pero no lo propagues) que ha sido enviada para infiltrarse en Ultratech y averiguar la desaparición de los antiguos concursantes y ya por último tenemos a Chief Thunder, un nativo americano que ha entrado al torneo con el único objetivo de descubrir que es lo que hay tras la desaparición de su hermano en el torneo del año pasado en Ultratech. Los "chicos malos" del torneo son éstos: Glacius, un alíen de un planeta distante

que tuvo la desgracia de chocar su

nave en la tierra, fue capturado por Ultratech y obligado a participar en el torneo si quiere su libertad; de igual manera Sabrewulf ha sido obligado a participar en el torneo pues el sufre de una enfermedad llamada licantropia y Ultratech le ha prometido una cura si sale vencedor; El otro de los "Tres alegres (y obligados a pelear) compadres" es Cinder quien antes de tener la forma que ahora tiene era un convicto en el que Ultratech experimentó un arma química, por lo

FUL GUNEUDESO

cual su cuerpo sufrió una mutación y lo convirtió en una flama viviente, para tratar de enmendar su error Ultratech le ha prometido la libertad si es capaz



de vencer a Glacius en el torneo; Spinal es un esqueleto de un guerrero antiguo que ha sido vuelto a la vida gracias a la avanzada tecnología de Ultratech, debido a que él no tiene memoria de su vida pasada ha entrado al torneo bajo las

órdenes de los directivos de esta corporación sin un motivo en especial; Fulgore es el nombre de un avanzado modelo de robot guerrero construido por Ultratech, su participación en el torneo es para probar sus habilidades y revisar sus desventajas antes de que la producción en serie se comience a dar y

ya por último tenemos a Riptor, este bizarro ser es la combinación de genes humanos y de reptil buscando un ente capaz de mezclar la inteligencia humana con la ferocidad del

reptil.

Tú, como en cada uno de estos juegos, escogerás a uno de los peleadores arriba mencionados y deberás avanzar derrotando a quien se te enfrente para al final luchar contra el temible Eyedol, un ser de quien poco

se sabe. Además de los combos que le podrán dar desde 3 hasta 40 (O más) golpes a tu adversario tenemos otra de las características de Arcade que llegó hasta el SNES, ¡Claro!:

Estamos hablando de la posibilidad de







"Humillar" a
tu oponente cuando lo hayas derrotado muy
feo. Otras de las características propias de este
juego es que las peleas son en un round y cada jugador
tiene dos líneas de energía, así que si alguien es bueno
podrá llegar a prescindir de una de ellas; otra cosa es
que si no te apuras a rematar a tu rival y él mueve
rápidamente el control y presiona los botones del

control obtendrá una pequeña línea de energía para buscar venganza, cuando estás en este modo tus golpes quitan más energía.

TUR GURE UO 3 OUO

Definitivamente esta es una excelente conversión de la versión

Arcade, tanto que cuando la conozcas y la juegues te sorprenderás de que haya podido ser programada con 32 Megas de memoria, aunque si recordamos lo que comentamos en el número pasado (Killer Instinct aunque cabe en un cartucho de 32 Megas en realidad está progra-

mado con más, esto gracias a las nuevas técnicas de compresión de memoria..) es entendible por qué quedó tan bien y esto además lo hace el cartucho "Más grande en memoria" para el SNES".

ההואות ההבציה

FO CONTOON ON THE PARTY OF THE

OTEGORIEU GOSTO

Además de todas

estas noticias aún hay otra cosa: Si eres uno de los afortunados mortales que ponga las manos en una de las primeras copias obtendrás totalmente gratis un CD llamado Killer Cuts, este CD tiene la música del juego pero en versiones "Arrange" que están sensacionales. (Casi lo olvidamos decir : la música de la versión de SNES también es estupenda).

Bueno, esperamos que este pequeño avance haya resuelto muchas de tus dudas, aunque como siempre suele suceder en estos casos, lo más recomendable es que tú mismo lo veas para comprobar lo que aquí te decimos. ¡Ah!, vas a tener que revisar y memorizar muy bien los tips que hemos estado dando en números anteriores para este título en la sección



COUNTY DESILE

Este es el CD "Killer Cuts" que contiene la música del juego. Nosotros ya la hemos oido y nos gustó bastante.







PINKY: ¡Oye Cerebro! ¿qué vamos a hacer esta noche? **CEREBRO:** Lo mismo que hacemos todas las noches, Pinky. ¡Tratar de conquistar al mundo!

PINKY: ¿Cuál es el plan Cerebro? CEREBRO: Primero, vamos a robar el libreto de la nueva película de los estudios de la Warner.

PINKY: ¿Y después...?

CEREBRO: Paciencia, Pinky. Entonces, produciremos la película y haremos tanto dinero que podremos conquistar al mundo!

PINKY:: Wow, es una buena idea Cerebro. Pero no sé cómo hacer películas.



YAKKO: Miren chicos, encontré

algo. DOT: ¿Qué es? WAKKO: ¿Creen que podamos

comerlo?

YAKKO: Es un mensaje de la CEO. PLOTZ: Hola Yakko, Wakko y Dot.

Tengo un favor

que pedirles. Los necesito para que encuentren cada escena de nuestra nueva película que fue robada por Pinky

Cerebro.



DOT:

Debieron ser muy tontos para tomar algo como eso.

WAKKO: Encontraré todas las escenas si me da algo de comer. YAKKO: ¡Regresaremos el libreto entero y nos convertiremos en

leyendas en nuestra época!

PLOTZ: Hay 24 escenas en el libreto. Asegúrense de traer todas ellas de regreso.

Buena suerte.

Dependemos de ustedes... Este mensaje se autodestruirá en un segundo. A8 WAKKO: Allí va mi almuerzo.





PLOTZ: ¡No! ¡Hay muchas escenas perdidas todavía!





¿Qué han estado haciendo? HNOS. WARNER:.... PLOTZ: ..... H.W.: ....





## RECUPERANDO 12 A 23 LIBRETOS



PLOTZ: Veo que han hecho un mejor esfuerzo, pero el

libreto no está completo todavía ¡Tendrán que esforzarse más! H.W.: ....





PLOTZ: Seguirán intentándo-



**CEREBRO:** Apaga eso,

Pinky. Estoy tratando de concen-

trarme en un mejor plan para mañana en la noche. PINKY: ¿Por





Cerebro? ¿Qué vamos a hacer mañana en la noche? CEREBRO: Pinky, eres

una amenaza a mi tolerancia.



### RECUPERANDO TODOS LOS LIBRETOS

Gracias a ustedes 3 podremos

terminar la película



YAKKO: Le dije que podría confiar en nosotros.



DOT: ¡Y yo soy linda! PLOTZ: La premier de la película está por

empezar. Vamos a echar un vistazo.



PLOTZ: ¿Qué... qué es esto? La película no trae nada más que a ustedes 3.



YAKKO: ¡Adivinó! Nosotros tenemos la mejor serie de



película!





#### GAME BOY

Para los propietarios de Game Boy este fin de año vendrán varios juegos interesantes y sobre todo de Nintendo que decidió lanzar las adaptaciones de versiones de Arcadias tanto clásicos como su hit de arcadias Killer Instinct.

#### KILLER INSTINCT (NINTENDO)

No sabemos todavía que tal vaya a quedar Mortal Kombat III de Game Boy, pero hasta el momento Killer Instinct para este sistema es, para nosotros, el mejor juego de pelea que se haya lanzado para este

formato. Al igual que en la versión de SNES tendremos a todos los peleadores disponibles y cada uno tendrá además de sus combos todos sus movimientos especiales (todos, son todos) displays para antes de cada pelea y también al ganar, además claro está, de los movimientos para terminar a tu enemigo y las humillaciones. A diferencia de otros juegos de pelea para el GB,

Killer
Instinct
tiene muy
buenos
gráficos y

una movilidad sobresaliente, siendo este último punto sin duda el más importante; Killer Instinct de Game Boy tiene 4 megas de memoria y estará listo para Noviembre.





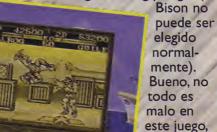


#### STREET FIGHTER II (NINTENDO)

El que este título hubiera salido hace un par de años habría sido una buena noticia, pero desafortunadamente apenas llegará para el GB. Esta adaptación de Street Fighter mezcla movimientos tanto del primer juego como de la versión Super, así que podrás ejecutar el Ki Kouken de Chun Li o el Flamming Dragon Punch, además de que podrás jugar con 2 de los jefes: Sagat y Balrog. Desafortunadamente la movilidad y la animación no se parecen pero ni por error a la versión origi-

nal, siendo este un par de aspectos bastante negativos para el juego, sin embargo y por el bien del nombre del juego esperamos lo arreglen (ya les avisaremos más adelante). Otro punto negativo del juego es que no todos los peleadores pudieron hacer acto de presencia y sólo podrás escoger entre Ryu, Ken, Chun Li, Blanka,

Guile, Zangief, Balrog y Sagat (M.









también hay cosas buenas y en especial si tienes Super Game Boy pues eso te permitirá que dos personas jueguen al mismo tiempo además de tener unos marcos muy llamativos por escena. Otras opciones te permitirán jugar en modo de supervivencia o ajustar la dificultad del juego, tiempo, música o efectos de sonido.

Próximamente aparecerán 4 cartuchos con 8 juegos clásicos de Arcadia (2 juegos por cartucho) para GB, aquí veremos 6 de ellos dejando pendiente los títulos Joust y Defender.



ASTEROIDS Y Missile Command

Estos son los más antiguos de la línea de juegos que saldrán. En Asteroids estás atrapado con tu nave en una zona llena de asteroides que deberás destruir antes de que ellos lo hagan contigo, aquí podrás encontrar tanto la versión clásica como la mejorada, que son básicamente las mismas sólo cambiando los gráficos. En Missile Command tú estás al mando de una base de misiles con los que deberás destruir los ataques enemigos hacia varias ciudades del mundo; este juego puede parecer algo simple, pero es bastante intenso conforme vas avanzando.





. . . . . . . . .

## Centipede Y Millipede (NINTENDO)

Estos juegos son muy parecidos entre sí pues la trama base de ambos es la misma: eliminar insectos como arañas, escorpiones y ciempiés o milpiés. Centipede es el más sencillo pero el que requiere de mejores reflejos pues aquí sólo tienes que eliminar al ciempiés y cuidarte de una que otra molesta araña. Al avanzar por los niveles, el juego se va haciendo más rápido y por consiguiente más difícil. Millipede es un poco más complejo, pues aquí ya cuentas con un poco más de ayuda como unas bombas de DDT que explotan cuando les pegas y que

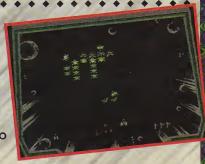
destruyen a lo que pase cerca en ese momento; también habrá más variedad de insectos atacándote.



#### GaLaGa Y GaLaXiaN

(NINTENDO

Aquí tenemos otro caso muy parecido al anterior: dos juegos con la misma base pero diferente desarrollo. En ambos tendrás que







En el primer nivel, llega hasta el jefe de la escena y cuando salga el imán cargando un fonó-

grafo, dispárale usando Super disparo. Si lo hiciste bien, el imán se moverá junto contigo y no podrás hacer nada para evitarlo. Nota este Bugs no sirve para nada





#### **CLAVES PARA EARTH WORM JIM**

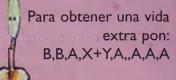
Estas claves sólo se pueden usar una vez por escena y debes ponerlas cuando hayas puesto pausa.



Para obtener 9 Super Disparos presiona: A,A,B+L, A,A,X,B+L, X

Si quieres un continue pon: A,B,A,B,X,Y,X,Y













Si se te acaban las balas, puedes obtener 1,000 más usando el siguiente código: A,B,B+L,B,X,A,X,X Recuerda que sólo puedes usarlas una vez por escena.



#### **MORTAL KOMBAT 3**

¿Me podrían dar la historia de Mortal Kombat 3? ERICK PEDRAZA S., Colombia

Tal como lo pidieron en una ocasión anterior, con Mortal Kombat 2, ahora piden la historia de Mortal Kombat 3 y como nuestra misión es la de tener a nuestros lectores bien informados, aquí te cuento la continuación de esta gran historia: "Por siglos la Tierra ha usado el tomeo Mortal Kombat para defenderse del emperador del Shao Kahn. Pero Kahn, frustrado por las constantes derrotas e intentos perdidos, comenzó un plan que data de 10.000 años atrás. Durante este tiempo, Kahn tuvo una reina. Su nombre fue Sindel y su muerte fue inexplicable. Los sacerdotes de la sombra, al mando de Shang Tsung, harán que el espíritu de Sindel vuelva: pero no en el Outworld, sino en la Tierra. Este acto hace que Shao Kahn pueda abrir un portal dimensional en la Tierra y así poder reclamar a su reina. Al abrir el portal en la Tierra, Shao Kahn lentamente transforma el plane-ta en una parte del Outworld. Mientras esto ocurre, Kahn limpia el planeta de toda vida humana, apoderándose de todas las almas. Pero, hay almas que Kahn no puede poseer. Estas son las almas de los guerreros seleccionados para representar a la Tierra en un nuevo tomeo de Mortal Kombat. Entonces fue cuando Kahn envia una fuerza de guerreros desde el Outworld para encontrarlos y eliminarlos". Es entonces cuando comienza Mortal Kombat 3.

#### X-BAND

¿Qué es el X-Band? ¿Un nuevo juego para Super NES? EDGAR M. RINCON, Colombia

Comenzaré por aclararte que no es un nuevo video juego para tu Super NES, sino que es algo mucho mejor que eso. El X-Band es algo como un cartucho que le conectas a tu consola y que por medio de una antena, parecida a la de los televisores, puedes comunicarte con otros hogares que posean este sistema. Pero, ¿qué es realmente? Hasta lo explicado aquí, no parece muy interesante, pero lee atentamente: el X-Band te permite jugar con un oponente que no esté en tu casa. Imagina lo que esto significa, estar conectado a una red de videoque es capaz de conectar miles de hogares. Pero, ¿cómo funciona? Fácil, tu enciendes tu Super NES con el X-Band conectado, y aparecerá un menú de opciones. Sólo debes escoger el de llamado a otro hogar. Al conectar este sistema, en el hogar donde llamaste, se le informará que hay alguien que quiere jugar, y él deberá, si quiere recibir la llamada, prender su Super NES y listo. Esperamos tener este sistema muy pronto en nuestro país.

Kyo

#### **NU 64**

¿El NU 64 va ser la mejor consola del futuro? CESAR E. PEREZ, Venezuela

Mira, la verdad, es que no podemos decir que el NU 64 va a ser la mejor consola del futuro, ya que estamos seguros que con el tiempo saldrán sistemas cada vez más modernos v hasta Nintendo deberá modernizarse aún más; pero, lo que sí podemos decirte, es que el NU64 será la consola más avanzada de las que hay actualmente y de las que estarán en el mercado a su salida; creemos que el NU 64 se quedará por mucho tiempo como el más avanzado sistema de video juegos casero. Ya existen varios juegos anunciados para este sistema y cada día son más los licenciatarios que proponen sus proyectos. No estamos seguros de cuáles de estos juegos se lanzarán conjuntamente con el sistema, no nos cabe duda alguna, de que apenas éste salga al mercado, comenzarán a aparecer los nuevos cartuchos en las tiendas de video juegos de todo el mundo. De alguna manera, el NU 64 ha generado cierto avance en la tecnología, debido a que las compañías productoras de video juegos han tenido que desarrollar nuevas tecnologías y sistemas permitan elaborar juegos con mayor realismo. tox

Ryo

#### **KIRBY**

¿Han salido juegos nuevos con el mercado personaje de Kirby? ¿Nintendo le este personaie?

ALEJANDRO NUÑEZ ALVITE Venezuela

los iuegos "Kirbv's Avalanche" y "Kirby's Dream piensa dar más importancia a Course" protagonizados por este simpático personaie. El primero es un juego de puzzles al más estilo Tetris pero, por supuesto, personaies que Sí, desde hace no muy poco conforman el mundo de Kirby. El tiempo se pueden encontrar en el segundo es un juego un tanto

parecido al antiquo "Marble Madness" (el piso está lleno de cuadraditos como un tablero de ajedrés), v consiste en un juego en donde Kirby es la pelota. Kirby's Dream Course mezcla elementos de golf, con gráficos 3D v muchas sorpresas, es muv recomendable. tox

#### MAXIMUN CARNAGE

Maximun Carnage, para poder jugar 2 players simultáneos? ALFREDO MIRANDA S. Colombia

Gracias por tu carta y tus sugerencias, son bien recibidas

¿Me podrían dar el truco de como todas las que nos llegan diariamente. Ahora, respecto a tu consulta, debo decirte que ese truco no existe y creemos tener un poco de culpa, pues en una edición anterior erróneamente pusimos que este juego era para 2 jugadores simultáneos y no es así, por esta

razón, creíste que existía un truco que te lo permitiera. Lamentamos esto y pedimos las disculpas del caso, y es más que nada por eso que decidí responder esta consulta que quizás tenga a muchos amigos como tú, en una confusión.

Kyo

#### FALSEDAD

Un amigo me dijo que conocía todos los Brutalities de Mortal Kombat 2. ¿Es verdad esto? JESUS y MIGUEL QUINTANILLA Venezuela

Realmente no sé

inventan tantas mentiras sobre Mortal Kombat 2, si va en ocasiones anteriores hemos aclarado que no existen los Animalities, Brutalities y otros en la versión de Mortal Kombat 2. porque se Imagina que si existieran...;ya lo

sabríamos todos! Lo único que te puedo decir, es que no creas nada de lo que te diga tu amigo, pues sólo son mentiras, y lo que pasará, es que te confundirás y tratarás de descubrir algo que no existe.

Ryo

#### INSPECTOR GADGET

¿Me pueden dar algún truco para el truco Inspector Gadget de Super NES? ESTEBAN LUNA, Colombia SERGIO QUILES, Venezuela

Claro que sí. A continuación un estos aún apretados, presiona:

para sacar un menú escondido, en el que podrás elegir escenas y hacerte invencible entre otras cosas: en la pantalla del título presiona y mantén L, R y B. Con

ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA. La pantalla cambiará de color y entonces presiona START.

ENVIANOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:

**REVISTA CLUB NINTENDO** DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.

TRANSVERSAL # 93 № 52 - 03 SANTAFE DE BOGOTA, COLOMBIA

**REVISTA CLUB NINTENDO** FINAL AV. SAN MARTIN CON FINAL AV. LA PAZ CARACAS, VENEZUELA



# 8...Y EN NUESTRO PROXIMO NUMEROS





## INFORMACION SUPERNESESARIA

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS FIGHTIN EDITION

DRACULA X TOM VS. JERRY NOSFERATU DRAGON.

1000M









Y NUESTRAS SECCIONES DE SIEMPRE

¡NO TE LA PIERDAS!

APARECE TODOS LOS MESES

Muase a nosotros!



Código Establecimiento ..

## Nintendo

## SUSCRIBASE

Envíe el cupón o llame por teléfono

- EN BOGOTA: 413 9449
- FUERA DE BOGOTA:

Llame sin costo al 9800 19449

Nº de autorización .....

Tel: 413 9300 413 9666 Santafé de Bogotá

Transversal 93 Nº 52-03

REVISTA	CLUB	TNIN	ENDO

Distribuidoras Inidas s.a.

suscripción anual

Nombre:			
Dirección:		Teléfono:	
Ciudad:		Departamento:	
FORMA DE PAGO			
EFECTIVO	CHEQUE (Cruza	do a nombre de Distribuidoras Unidas S.A.)	
Banco		Nº	
TARJETA DE CREDITO	(Válido sólo para Colombia)		
DINERS DI	FERIDO A 12345	6 7 8 9 10 11 12 (Meses)	
	REDENCIAL	Mes Año	
Nº 0000000		Vence	
(Favor colocar todos los núr	neros)		
Firma (según tarjeta)		C.C	
ESPACIO PARA DILIGENCIA	RINTERNAMENTE		

## Escoge tu Game Boy...



CUAL COLOR ES EL TUYO?





Santafé de Bogotá • Mundo de Nintendo Av. 7 # 120A-13 Tel.: 6124845 • Superley • Casa Grajales •Exito •Cafam Floresta •Sao Medellín •ab compufax Galería San Diego y Obelisco •Exito Superley Cali · Casa Grajales · Superley · Cacharrería La 14 Barranguilla · Superley · Sao 53 y Sao 93